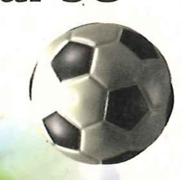


DOS SUPERGUÍAS + UN ALUD DE TRUCOS

FIFA
Rumbo al Mundial 98

- *Todo lo que debes saber para hacerte con la copa más preciada*





- *Mapas de todos los circuitos*
- *Trucos y Técnicas*
- *Catálogo completo de acrobacias*

Wave Race 64

1



Trucos fantásticos y consejos prácticos para Duke Nukem 64, Pilotwings 64, Top Gear Rally... *¡y muchos más!*



Dos Superguías

Wave Race 64

y

FIFA: Rumbo al Mundial 98



DOS SUPERGUÍAS:
WAVE RACE 64 Y FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

Gratis con el número 6 de Magazine 64

Director: Sergio Arteaga

Director Técnico: Carlos Robles

Redactores: M. Carmen Sánchez, Miquel López

Maquetación electrónica: Ferran Reig, Sonja Albertin

Impresión: NOVO PRINT

Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España - Printed in Spain

Sumario

Bienvenidos

En las mazmorras de la Redacción, nuestros técnicos trabajan al límite de sus fuerzas a fin de descubrir los mejores trucos para esos juegos que han arruinado tu vida social. Cuando alguno de nuestros expertos se desmorona, el dire le amenaza con integrarlo en Genoma Humano, un ambicioso programa de investigación que aspira a descifrar los 3.000 millones de caracteres del ADN humano. Y, claro, entre desentrañar la arquitectura de la doble hélice del ácido desoxirribonucleico y seguir jugando con la N64, nuestros colegas siempre se inclinan por lo segundo.

El escaso interés de los expertos de Magazine 64 por la biología molecular ha hecho posible que tengas este librito entre las manos. Si con el número 5 te regalamos un póster de GoldenEye —con un festín de secretos, mapas y consejos— este mes tiramos la casa por la ventana y te obsequiamos la guía completa de Wave Race 64, la de FIFA: RM 98 y trucos para ¡once juegos! Considéralo como parte del legado de Magazine 64 a la ciencia y a la literatura universal...

Wave Race 64



¿Cuántas veces te has sorprendido de verdad en esta vida? La primera sorpresa que recuerdo se remonta a mi más tierna infancia, y la verdad es que no fue nada agradable. Se trata del día en que descubrí que aquellos dos agujeritos de la pared no estaban allí para que yo metiera mis curiosos y gordezuelos deditos. Todavía me estremezco al recordar la descarga eléctrica que recibí. Suerte que, a medida que fui creciendo, las sorpresas se fueron tornando más agradables. Como cuando mi papi me regaló un hermoso perrito para mi cumple. Se llamaba Sultán. El perro, no mi papi. O cuando los Reyes Magos me trajeron el disco con los grandes éxitos de Enrique y Ana. Ya un poco más mayor, recuerdo con nostalgia la primera vez que fui a un concierto de rock y estuve a punto de morir aplastado contra las vallas de protección por culpa del fervor de la gente. Muy instructivo. Creo que captas lo que quiero decir...

Pues bien, como ya debes saber, a principios de 1997, Nintendo nos sorprendió con la aparición de la N64. Lo cierto es que me extraña que nadie sufriera un infarto (el impasible director de Magazine 64 frunció el entrecejo, que para el caso viene a ser más o menos lo mismo). Primero llegó Super Mario 64, después Pilotwings 64, más adelante Turok y un día... Wave Race 64.

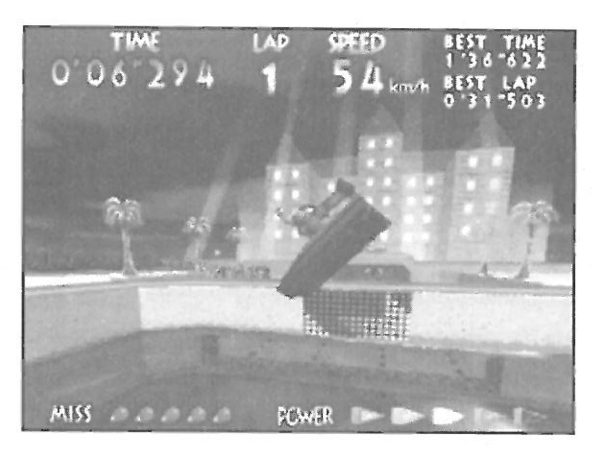


¡Es que el agua parece tan real...! Y no se trata tan sólo de un efecto superficial, ni hablar del peluquín. El realismo se mantiene incluso cuando debes enfrentarte a las tremendas olas de un mar encrespado. Es estupendo. Aunque el modo Stunt no es moco de pavo: gracias al joystick analógico, puedes ejecutar las piruetas más increíbles con toda la elegancia del mundo. Si a todo esto le añadimos un emocionante modo para dos jugadores, podemos comprobar que Wave Race 64 es uno de los juegos de carreras más innovadores que se han visto jamás.

¿Creías que no te quedaba nada por ver de Wave Race 64? Corre a buscarlo, te esperamos...

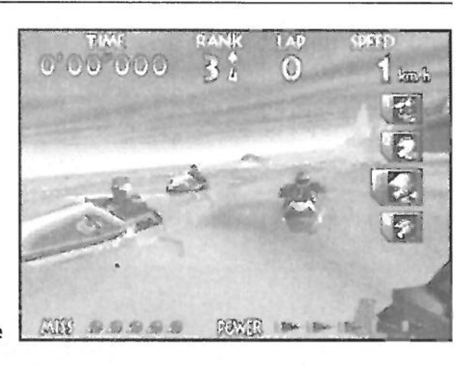
En la cresta de la ola

Imagina que tienes que jugar a Wave Race 64 sin un joypad. Complicadillo, ¿no? Pues da gracias a que tu N64 incluye uno de serie, y dedica un buen rato a aprenderte los controles: Wave Race 64 es un juego complicado que requiere gran destreza, así que es de vital importancia que sepas para qué es cada botón. ¡No te despistes!



A: Acelerar
B o Z: Luchar con las olas (te permiten moverte con suavidad sobre las aguas más turbulentas).
Botones C: Cambian el enfoque de cámara.
R: Te permite «derrapar» un poquito: el conductor frena poniendo un pie en el agua, facilitando los virados. Esta técnica te hace perder velocidad, así que es mejor evitarla siempre que puedas.
Start: Activa la pausa.
Joystick analógico: Como es lógico, te permite virar a izquierda y derecha, pero de forma analógica, de modo que puedas optar entre tomar una curva con suavidad o de forma drástica y veloz. Además, si inicias un salto pero no quieres perder mucho tiempo en el aire, empuja hacia delante para estar el menos tiempo posible volando. Si tiras hacia atrás, el salto será más prolongado. Practica con él: su manejo es esencial para conseguir las mejores piruetas.

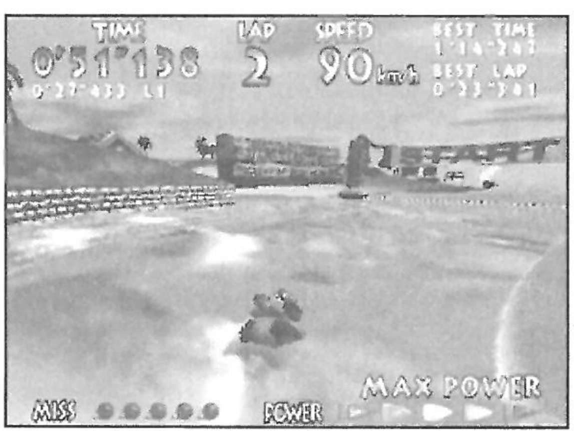
OTROS TRUCOS DE CONTROL



No importa que no haya un botón para frenar: lo único que tienes que hacer para perder velocidad es dejar de pulsar el acelerador. No obstante, el botón A tiene que estar bien pisado si quieres girar de la forma adecuada, ya que la conducción correcta requiere potencia. Si necesitas frenar en una curva, asegúrate de soltar el gas antes de girar y de volver a pulsarlo en cuanto inicies el giro.

Curvas: Para tomar las curvas muy cerradas, empuja la palanca hacia abajo en diagonal en la dirección que quieras girar. El morro de tu moto se elevará, permitiéndote inclinar un poco el vehículo.

Velocidad de salida: Aprieta el acelerador justo cuando suene el «Go!» de salida (cuando se enciende la luz verde). Saldrás con una especie de turbo que te será muy útil. Lo malo es que, si pulsas A en el momento equivocado, saldrás el último y te quedarás en la estacada. Aun así, merece la pena arriesgarse.



Al agua: Si te caes del jet ski, pulsa repetidas veces el botón A. Tu personaje se dará más prisa en subir a la moto.

Personajes

Hay cuatro personajes en total, aunque puedes personalizarlos a tu gusto. Aquí tienes nuestro análisis de cada uno de ellos y nuestras recomendaciones para personalizarlos.

AYUMI STEWART



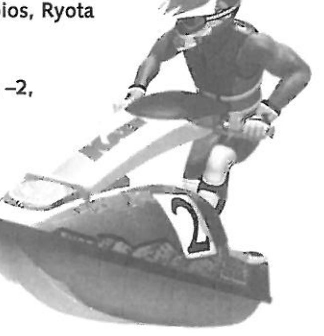
Para principiantes. Ayumi tiene una salida muy rápida, gracias a una aceleración sin par, pero su velocidad máxima es bastante pobre. Además, como pesa tan poco, los demás pueden hacerle caer de la moto sin esfuerzo.

Recomendación M64: Manejo +2, Motor +6, Agarre -3. Esta combinación te permite recuperarte con rapidez de los choques y añade un poquito de picante a tu velocidad punta. La introducción perfecta para cualquier novato.

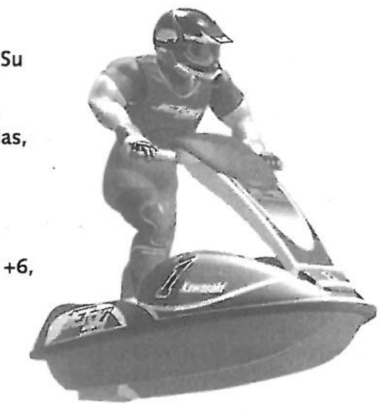
RYOTA HAYAMI

El mejor de los cuatro personajes que vienen por defecto, una especie de todo terreno. Sin embargo, con unos cuantos cambios, Ryota gana mucho. Te gustará.

Recomendación M64: Manejo –2, Motor +3, Agarre +3. Esta combinación es ideal para el modo Championship, ya que consigues una conducción más suave y una mayor velocidad máxima (además de no caerte tan a menudo).



MILES JETER



Es un especialista y, por lo tanto, un dulce bocado para cualquiera. Su conducción, extremadamente sensible, es perfecta para llevar a cabo las acrobacias más arriesgadas, aunque para la mayoría de los mortales su control es complicadísimo.

Recomendación M64: Manejo +6, Motor +3, Agarre 3.
Perfecto para las acrobacias, ya que con esta combinación goza de más velocidad y gran potencia. En cualquier caso, sudarás tinta para dominar sus encantos.

DAVID MARINER

Un tipo enorme, con una horrible maniobrabilidad y aceleración ridícula. Lo único bueno que tiene es que, gracias a su peso, es capaz de apartar de su camino a cualquier contrincante. Además, si te atreves a utilizarlo, comprobarás que su velocidad punta es impresionante.

Recomendación M64:
Manejo –2, Motor –5, Agarre +3.
Es perfecto para el modo contrarreloj. Con esta configuración se maneja un poco mejor, su aceleración es más aceptable y su velocidad punta sigue siendo muy buena.

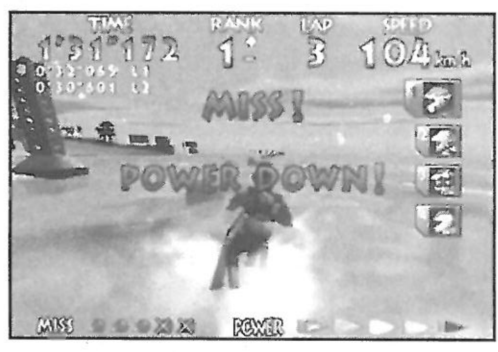
En cualquier caso, no te cortes: experimenta con tus propias personalizaciones, pero recuerda que al incrementar un aspecto sufrirás un descenso en algún otro. Por ejemplo, si aumentas la puntuación del «Motor» consigues una velocidad punta mayor, pero la aceleración disminuye; si la reduces, el efecto será el contrario.

Los circuitos



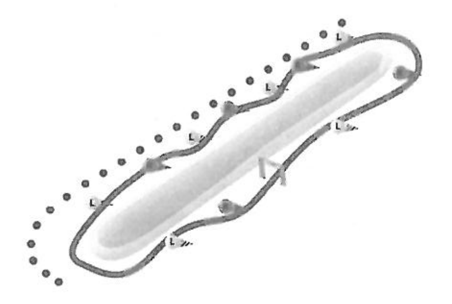
Aquí tienes un resumen general de todos los circuitos acompañado de los mapas correspondientes. En el modo Championship, el objetivo es batirte con tus rivales en una carrera a tres vueltas y dispones de tres niveles de dificultad (Normal, Duro y Experto). Si los completas todos, accederás al modo espejo de todas las pistas.

Dicho así, puede parecer sencillo... pero no lo es. Los chicos de Nintendo, para conseguir que la mecánica del juego fuese algo más complicada que correr como un poseso, mejoraron el asunto con la inclusión de boyas. De esta forma, tienes que avanzar en un continuo slalom, pasando por la derecha de las boyas rojas y por la izquierda de las amarillas. Y no creas que están ahí para decorar el mar: tienes que hacerlo bien. La CPU te recompensará mediante aumentos en el «Engine Power». Ganarás un punto de potencia cada vez que pases una boya por el lado correcto. Puedes acumular un máximo de cinco puntos de aumento, con lo que alcanzarás bastante velocidad, pero ten en cuenta que, si te equivocas (al pasar una boya por el lado que no debes), perderás todos los puntos que lleves acumulados. Además, en el momento en que te hayas saltado cinco boyas, se acaba el juego.



Por último, cuando te sales fuera del circuito (donde están las boyas rosas) empieza una cuenta atrás. Si no vuelves a la pista antes de que el reloj llegue a cero, quedarás eliminado de la competición.

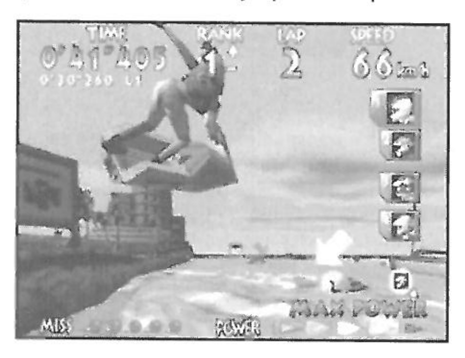
SUNNY BEACH

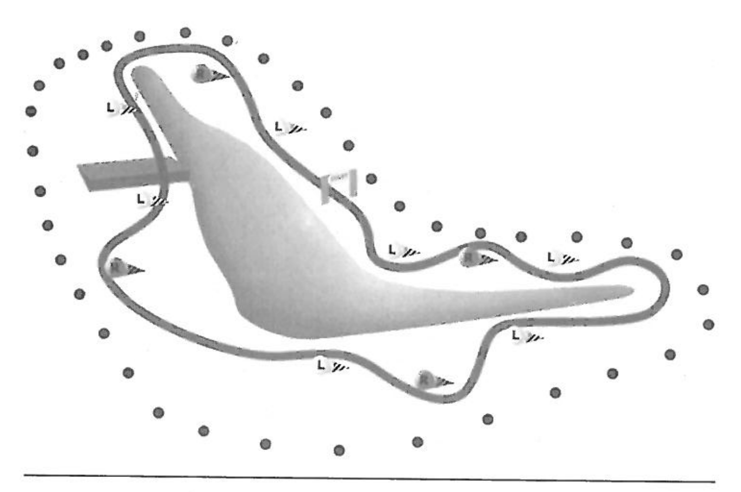


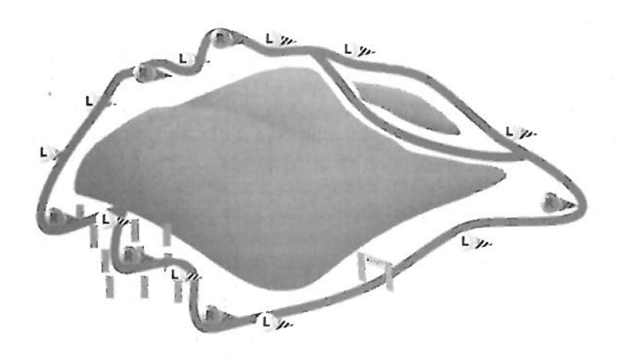
Una buen comienzo. Se trata de un circuito en forma de óvalo, con dos rectas muy largas y dos curvas bastante abiertas. Ten en cuenta el calado de tu vehículo (la parte de la moto que queda sumergida en el agua), ya que puedes encallar si te acercas demasiado a la orilla. En el nivel Duro (y los que le siguen) te encontrarás por primera vez con las terribles minas (se encuentran flotando, amenazadoras, al final de la segunda recta). No explotan, pero basta el más mínimo roce para que tu piloto salga volando. Suerte que, al menos, las boyas están situadas en línea recta y puedes ver lo que se te viene encima en todo momento.

SUNSET BAY

Este circuito goza de unos gráficos espectaculares, con una puesta de sol que tiñe el océano de oro... y algunos destellos que te dejan ciego en los giros. Hay un montón de curvas muy cerradas, así que anticípate en los giros y no te olvides de soltar un poco el acelerador antes de girar para apretarlo justo cuando empieces a tomar la curva. No acortes el vuelo de tu moto tras el primer salto, porque de todos modos tu velocidad se reducirá debido a la fiereza del agua en el tramo que viene a continuación. Si consigues superar todas las boyas con éxito, puedes pasar de las que encuentres en la última vuelta para conseguir un tiempo mejor (pero ten cuidado al atajar por el campo de minas).







DRAKE LAKE

La superficie tranquila y transparente de este circuito es perfecta para llevar a cabo una carrera brillante y sin contratiempos. La niebla de la primera vuelta desaparece a lo largo de la segunda y la tercera. Los juncos que hay alrededor de la isla de barro frenarán tu marcha, así que toma la ruta de la derecha para esquivarlos con mayor facilidad. Cuando conozcas un poco mejor el circuito, verás que hay un tramo despejado —en cada nivel de dificultad— que atraviesa los postes de madera del final de la carrera y que te lleva por el lado correcto de cada boya.

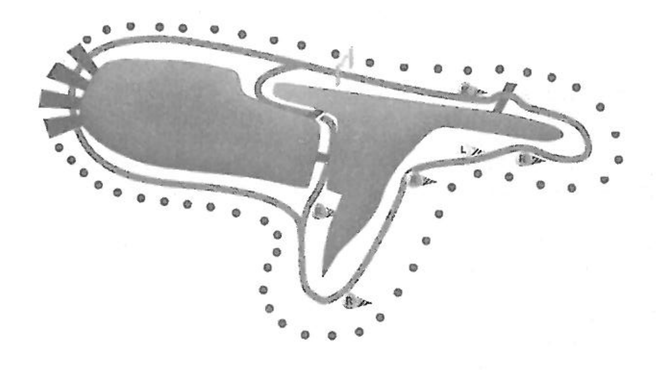


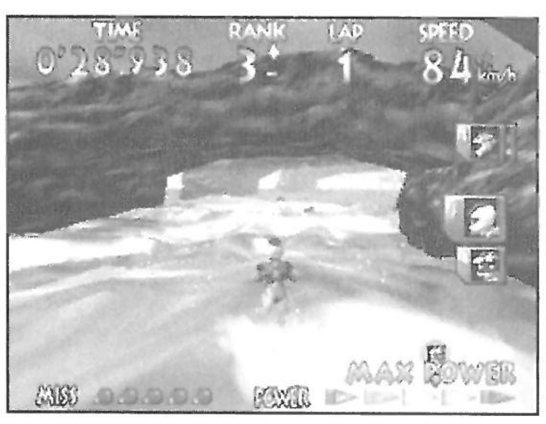


Si has conseguido sortear con éxito todas las boyas, al final puedes permitirte el lujo de ignorar las últimas y arañar unos segundos al reloj.

MARINE FORTRESS

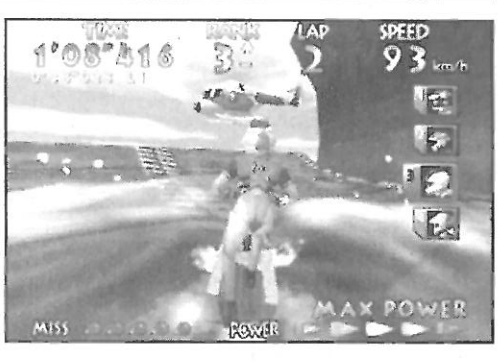
Las grandes turbulencias y la multitud de obstáculos, hacen la carrera muy complicada. Sin embargo, las tremendas olas pueden servirte para acortar distancias dando saltos en las curvas. Te encontrarás con restos de madera flotantes por todas partes, y lo único que puedes hacer es esquivarlos o saltar por encima de ellos (bastante difícil). Justo después de la línea de salida hay un muro bajo; puedes usar una ola para saltar por encima en lugar de perder tiempo rodeándolo. En el nivel Duro y superiores, la compuerta de hierro se eleva, de forma que te permite tomar un atajo que lleva más o menos hasta la línea de meta.



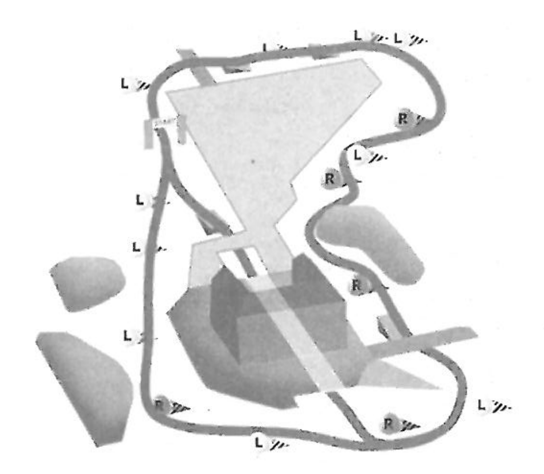


Un circuito endemoniado y repleto de tropezones. Te lo pasarás bien.

PORT BLUE

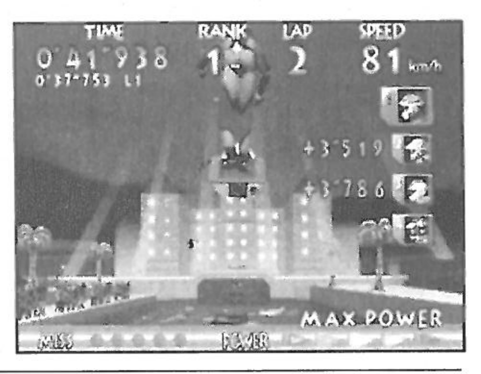


Un circuito en un escenario industrial. Muy complicado y también repleto de restos flotantes que debes esquivar. En los modos Duro y Experto, el pequeño túnel que hay a la derecha del túnel más grande se abre para ofrecerte un atajo. Lo malo es que este atajo es bastante estrecho y enrevesado: si no dominas a la perfección los controles, será mejor que te olvides de él. El salto del final de la carrera proporciona mejores resultados si te acercas todo lo posible al barco. Utiliza B (además de empujar hacia delante el stick) para superarlo con éxito.

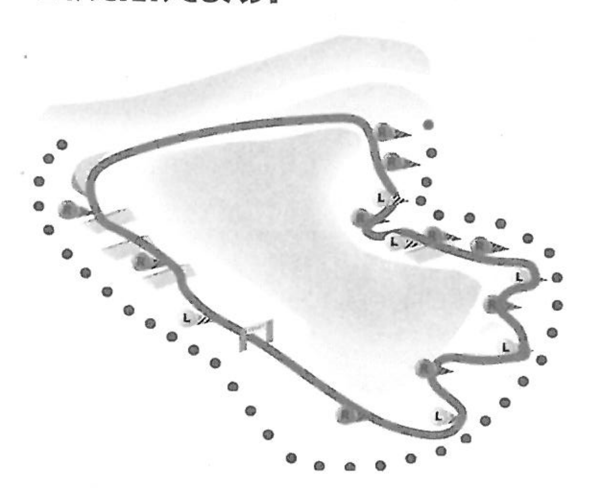


TWILIGHT CITY

Esta carrera sólo está disponible en los modos Duro y Experto. Se trata de un circuito nocturno que transcurre por un complejo turístico iluminado. La primera rampa, en el modo Duro, te lanza contra un muro que deberás esquivar. En el nivel Experto, tienes que sumergirte por debajo. Para conseguirlo, deberás aprender a hacer «Inmersiones Submarinas»: mantén pulsado el stick hacia arriba a lo largo de la rampa y, justo cuando ésta se acaba, tuerce hacia abajo. Si lo que quieres es ganar algo de tiempo, en lugar de saltar en las rampas segunda y tercera, rodéalas (siempre con cuidado, ya que ambas están rodeadas de minas). Después del primer túnel (tras el primer salto) puedes tomar un pequeño atajo si ejecutas un viraje muy cerrado a la izquierda y pasas por encima del banco de lodo. Al contrario que los bancos de arena amarilla, éste no atascará tu motor.

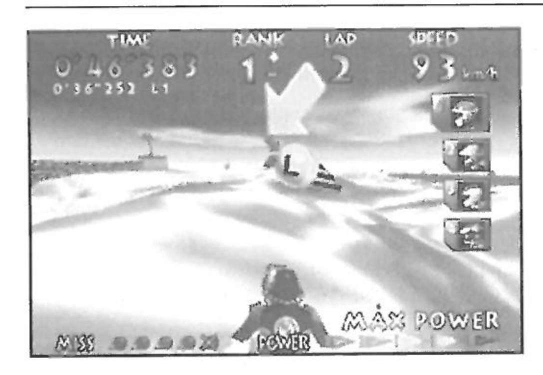


GLACIER COAST



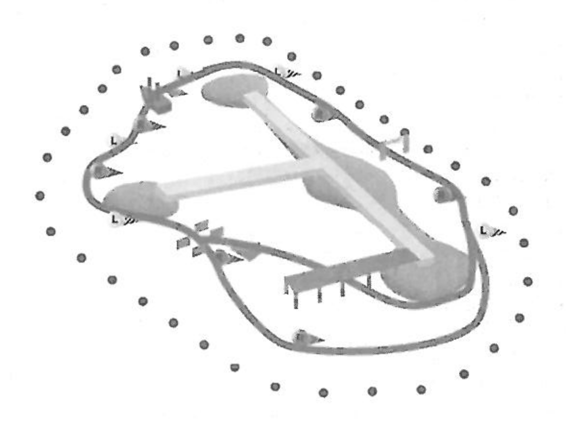
Un circuito helado que transcurre en el Ártico. Súper difícil. Debes tener cuidado con los montículos de hielo: puedes chocar contra ellos, pero —a menos que controles a David Mariner— saldrás disparado de la moto. El banco de hielo de la primera curva es mortal, así que deberás rodearlo o, si te sientes muy seguro, decidirte por la línea interior. El obstáculo más imponente que encontrarás es la tremenda placa de hielo que hay justo después del banco anterior. Para afrontarla, gira a la izquierda después del canal estrecho y después efectúa un viraje cerrado a la derecha en cuanto toques el hielo. Este movimiento, bien ejecutado, debería conducirte a la boya siguiente. La última rampa es la más grande del juego; en el modo Time Trial o Stunt puedes conseguir triples mortales gracias a ella. Tras la rampa, el camino de boyas que queda es bastante sencillo; gira con antelación para pasar sin problemas sobre los discos de hielo.





SOUTHERN ISLAND

Este circuito es espectacular: olas enormes que permiten un surfeo improvisado y una marea más feroz en cada vuelta. En las vueltas segunda y tercera aparecen el barco naufragado y la rampa que lo precede: debes tomar la curva a la perfección si quieres conseguir la velocidad adecuada para superar ambos obstáculos. En la primera vuelta, la marea es alta: tienes que ir por la rampa larga y sumergirte bajo el dique (si llevas la velocidad suficiente también puedes saltar por encima). En las vueltas siguientes puedes ir directamente por debajo. Si eres tan afortunado como para tener más de 35 puntos, se te unirá una Orca. Si pasas de los 45, podrás contar con dos pequeñas ballenas asesinas. Fantástico.



Modo invertido

Accederás al modo invertido cuando hayas completado los tres niveles de dificultad. Consiste en correr las mismas carreras pero en el sentido contrario. No se trata de un modo espejo (como en Mario Kart 64), porque en este caso corres los circuitos hacia atrás. Esto quiere decir que las rampas no están encaradas de la forma habitual sino al revés, por lo que no tendrás más remedio que rodearlas. Glacier Coast, en particular, es peor que una pesadilla protagonizada por Torrebruno. ¡La dirección de olas y corrientes también está invertida! Complicado pero... muy divertido.

Otros modos

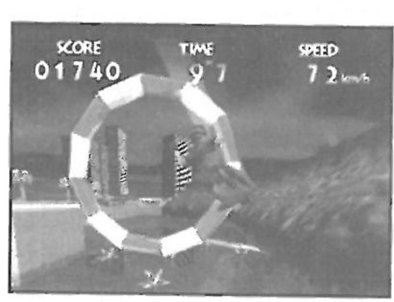
Todavía te queda mucho por ver...

TIME TRIAL

Consiste en una carrera de tres vueltas contrarreloj. Se trata de mejorar tus propios récords, pero es especialmente útil para estudiar el perfil de los circuitos (sobre todo de Drake Lake, que en la primera vuelta y media está sumido en una espesa niebla). Por desgracia, no podrás probar Twilight City o Glacier Coast hasta que los hayas ganado en los niveles de dificultad Duro y Experto.

CARRERAS PARA DOS JUGADORES

¡Corre contra un amigo! Un modo genial, y funciona a la misma velocidad que los modos para un jugador (aunque se pierden algunos detalles, como la niebla y los pájaros). El código de conducta personal de Wave Race exige que, si encabezas la carrera con mucha diferencia, pierdas un poco de tiempo ejecutando una acrobacia espectacular para brindar a tu competidor la oportunidad de alcanzarte. Piensa que, si consigues llevar a cabo la pirueta y además ganas la carrera, la satisfacción por el triunfo será doble: ¡Dos argumentos para burlarte del perdedor!



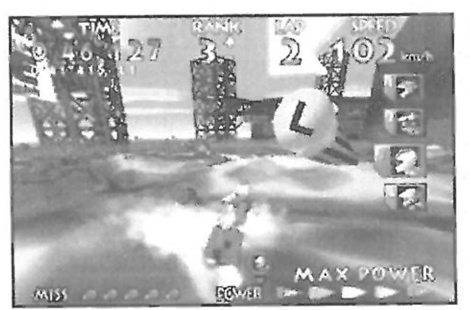
MODO STUNT

Una opción curiosa: cada circuito cuenta con varios puntos de control y varios aros por los que tienes que pasar. Para conseguir puntos, tienes que cruzar estos aros realizando tantas acrobacias como puedas.
Recuerda no ejecutar dos veces la misma pirueta en un mismo punto de control: si repites dos veces un movimiento en el mismo aro no obtienes ningún punto de bonificación.
Aquí tienes una lista de las acrobacias:



Mortal: Mientras subes una rampa, mantén el joystick torcido hacia abajo; empújalo hacia arriba cuando estés en el aire y... ¡guau! ¡Acabas de dar un salto mortal!

Los dobles mortales son algo más complicados: en una rampa lo suficientemente grande (y yendo a una velocidad endiablada), mantén el stick hacia abajo al entrar y, a media rampa, gíralo hacia arriba. Puedes conseguir un triple mortal de la misma forma en la rampa de Glacier Coast, pero ten cuidado...

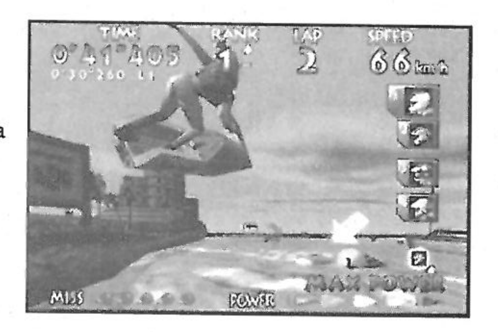


Pirueta de rosca: Se ejecuta más o menos igual que el mortal, aunque en este caso debes mover el stick hacia la izquierda y después hacia la derecha (o viceversa, según el sentido que le quieras dar a la rosca).

Giro del helicóptero: Tira del stick hacia abajo mientras estés en una rampa y después hacia arriba en diagonal para conseguir el giro del helicóptero (arriba+derecha para girar en el sentido de las agujas del reloj y arriba+izquierda para que sea al revés).

Inmersión submarina: Hacia arriba mientras estás todavía en la rampa y hacia abajo en cuanto la dejes para sumergirte bajo las olas. Justo lo contrario al salto mortal.

El pino: Suelta el acelerador, tira de mando analógico hacia abajo y luego hacia arriba. Si ahora vuelves a pulsar el acelerador, podrás conducir tu moto mientras haces el pino. ¿No es fantástico?



Conducción de espaldas: Suelta el acelerador, traza un círculo con el joystick en el sentido de las agujas del reloj y deténlo abajo. Si lo haces con rapidez y todo seguido, estarás conduciendo tu moto de espaldas.

Conducción de pie: Suelta el botón A, traza un círculo con el joystick en sentido contrario al de las agujas del reloj y páralo arriba. También tendrás que hacerlo rápido. Cuando ya estés de pie, puedes dar un salto mortal sobre la moto acuática tirando hacia atrás del stick con rapidez. Es complicado pero súper adrenalínico.



Más trucos

Todavía quedan algunos trucos que puedes activar para mejorar el asunto. Aquí los tienes.

CONDUCE EL DELFÍN

Cambia tu moto acuática por algo más divertido: un inteligente mamífero acuático. Selecciona el modo Stunt y elige el circuito Dolphin Park. Debes ejecutar todas y cada una de las piruetas básicas sin dejar pasar ni un solo aro: si lo haces bien, al final de la carrera oirás el típico cantar de un delfín. Nosotros lo hicimos así:



Desde la salida hasta el punto de control 1
Conduce de pie con un salto mortal, después ponte de espaldas y haz el pino.

Desde el punto de control 1 hasta el 2 Rosca en el sentido de las agujas del reloj, mortal hacia atrás e inmersión submarina.

Desde el punto de control 2 hasta el final
Rosca en sentido contrario al de las agujas del reloj.

Ahora vuelve a empezar la partida. Si lo has hecho bien, en la introducción aparecerán todos los pilotos sobre delfines en lugar de motos. Ahora ve al circuito de calentamiento Dolphin Park en el nivel de dificultad Normal (en el modo Championship) y mantén el joystick analógico hacia abajo cuando confirmes tu elección de piloto. Verás que puedes conducir el delfín (aunque sólo en Dolphin Park) y que puedes ejecutar con él algunas piruetas: el salto mortal, la rosca y la inmersión submarina. La buena noticia es que no tendrás que pasar por todo esto cada vez que quieras conducir el delfín: la opción quedará guardada en el cartucho. La conducción del animal es soberbia y frenética, así que merece la pena el esfuerzo.



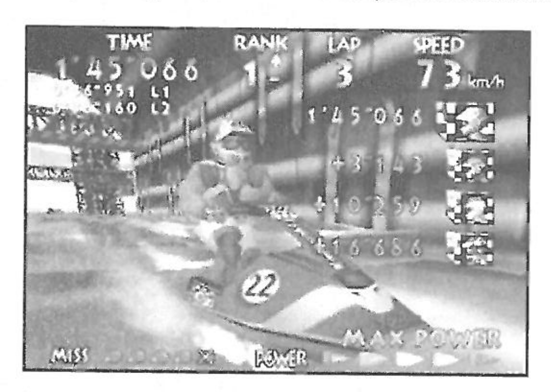


CAMBIA LOS COLORES

Si quieres que tu piloto lleve un traje de color diferente, mantén el joystick hacia arriba cuando confirmes tu elección de conductor.

MÁS PUNTOS, POR FAVOR

Este truco puede parecerte un tanto inútil, pero nuestra obligación es informarte de todo lo que sepamos. Empieza cualquier carrera en el modo Stunt y ejecuta una pirueta cualquiera. Si activas la pausa justo después de haber acabado la cabriola, cuando el comentarista estaba a punto de hablar, podrás comprobar que todo se queda en silencio y nada más se oye su voz. Desactiva la pausa y obtendrás como premio un montón de puntos. ¿Por qué? Nosotros tampoco lo entendemos...





COSAS DE CASA

Seguramente ya habrás visto al delfín que nada por ahí en el circuito de calentamiento de Dolphin Park. Síguele y ejecuta cualquier cabriola que él haga en la rampa. Al final llevará a cabo un salto mortal para poner a prueba tu pericia (si lo adelantas o le agobias habrás

fallado). Si lo haces bien se os unirá un pequeño delfín. Repite el procedimiento varias veces hasta que haya tres delfinitos más. Es una soberana estupidez, pero a nuestro director esas cosas le enternecen...

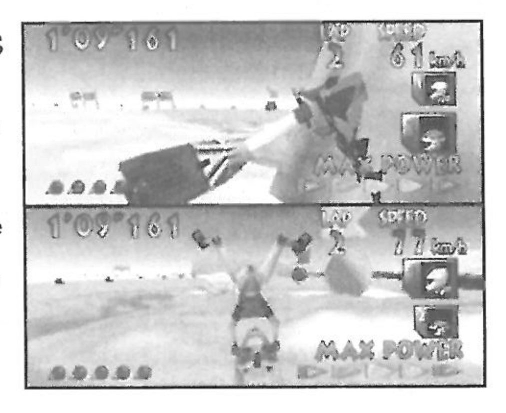
RUMORES GROSEROS Y MENTIRAS MANIFIESTAS

Quizá te hayan dicho que puedes conseguir una supermoto acuática dorada que corre a chorrocientos kilómetros por hora mediante algún truco complicadísimo, ¿no? Pues es mentira, mala suerte.



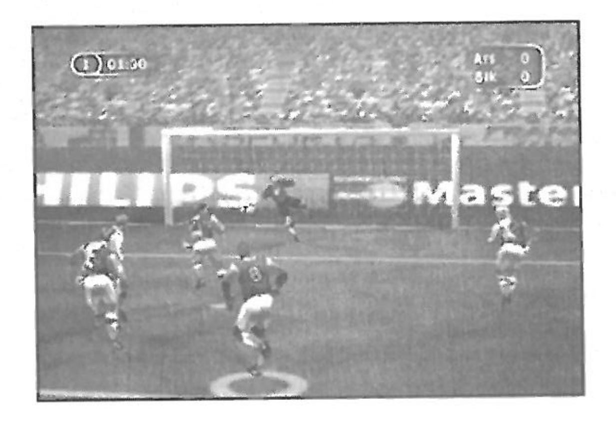
OPCIONES ESCONDIDAS

Algunas pantallas de opciones no aparecerán hasta que hayas ganado todos los campeonatos. Si lo consigues, podrás cambiar el número de boyas, manipular la bravura de las olas, y hasta hacer que lluevan pasteles de pescado del cielo. ¿Qué te parece?



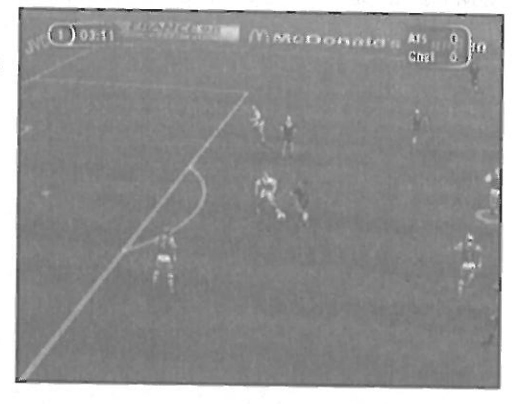

TIME
2'36"327
LAP
SPEED
90 km/h
BEST TIME
1'31"400
BEST LAP
0'27"898
MAX POWER
MISS
POWER

FIFA: Rumbo al Mundial 98



FIFA: RUMBO AL MUNDIAL'98

Vaya, vaya, ¿quién lo iba decir? Aún nos acordamos del día en que FIFA 64, un cadáver que se tambaleaba sobre sus dos piernas putrefactas, se batió en el césped de 64 bits con el soberbio ISS 64. Este último no tuvo dificultad alguna en dar sepultura a su mortecino rival, pese a llevar una pinza en la nariz para no sucumbir ante el insoportable hedor del primero.



Y entonces llegó FIFA: Rumbo al Mundial 98 y Electronic Arts expió todas sus faltas... Muchos piensan que ISS 64 sigue siendo el mejor, pero hay que reconocer que FIFA: RM 98 es uno de los mayores éxitos de la historia de las resurrecciones. Una plétora de movimientos, unos gráficos estupendos y LA licencia constituyen un excelente preámbulo para la versión 1999. Entretanto, estamos orgullosos de presentarte nuestra guía patentada de FIFA: Rumbo al Mundial 98. ¡Oeee! ¡Oeoeoeee!





Control

Comparado con ISS 64, el sistema de control de FIFA:RM 98 es de lo más sencillo. O, por lo menos, no te obliga a aprender tantos movimientos para desenvolverte con soltura. Sin embargo, como el sistema no es tan complicado ni tan fluido, tienes que trabajarte mucho lo que te dan. Y esto es lo que te dan...



STICK ANALOGICO: Lo más obvio que se puede decir del fantástico stick Nintendo es que ¡te ayuda a mover a tus jugadores! Fuera bromas: lo necesitas para mantener el juego de equipo. Por ejemplo, cuando tu equipo ataca —y al contrario que ISS 64— no basta con apretar el botón A para pasar el balón a tu jugador más cercano. En vez de eso, tienes que seleccionar un jugador con el stick analógico (orientándolo en la dirección adecuada) antes de pasar la pelota. Es un proceso que parece incómodo (de hecho, lo es). Sin embargo, persevera y pronto serás un maestro.

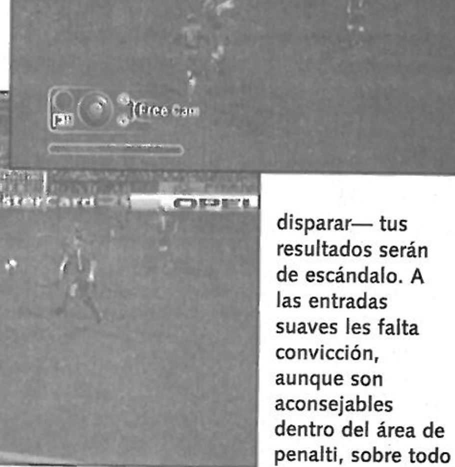
BOTON A: Además de ser tu botón de pase, también te permite cambiar de jugador. Y ésta es una de las partes fundamentales del juego, dado que FIFA:RM 98 no lo hace automáticamente, como la mayoría. Afortunadamente, el procesador siempre manda a uno de tus hombres hacia la pelota, dondequiera que ésta caiga, o sea que no es tan difícil como puede parecer en un principio seleccionar un jugador manualmente.

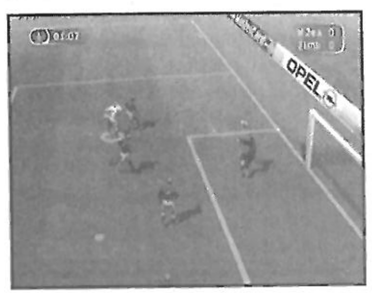




Si te penalizan a menudo por faltas que crees no haber cometido, es muy probable que sea porque no cambias de jugador lo bastante rápido y el personaje que tienes activado no está involucrado directamente en la jugada en curso. Por ejemplo, tú piensas que estás haciendo una entrada al delantero contrario, cuando en realidad tu jugador activo se halla en el otro extremo del campo y por lo tanto todos sus movimientos son ridículamente inútiles. También puedes combinar el botón A con el stick analógico para golpear la pelota con la cabeza. Cuando el esférico te llegue, simplemente tienes que mantener apretado A y mover el stick. Del mismo modo, podrás interceptar un pase elevado.

BOTON B: Desempeña, probablemente, las dos funciones más importantes de todo el juego. Cuando atacas, es el botón de disparo. Cuando defiendes, el botón de entradas suaves. Disparar consiste en algo tan sencillo como dirigir el stick analógico hacia la portería y mantener pulsado B. Para ser francos, hemos de reconocer que marcar gol en FIFA:RM 98 es un poco como una lotería. Hay veces en que los esfuerzos más denodados resultan estériles en el último minuto. Pese a todo, no hay que desfallecer: con una buena conjunción de stick y el botón B —recuerda que primero hay que dirigir el stick y luego disparar— tus resultados serán de escándalo. A las entradas suaves les falta convicción, aunque son aconsejables dentro del área de penalti, sobre todo





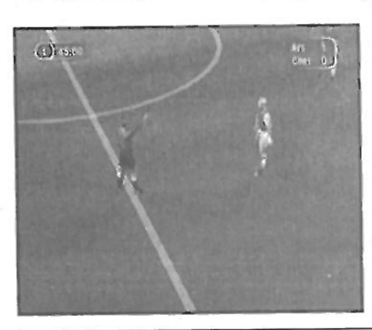
cuando los jugadores contrarios vengan hacia ti. Esta maniobra es bastante más fácil de ejecutar que en ISS 64. Es decir, que la mayoría del tiempo te las arreglarás sin tener que recurrir a entradas a ras de suelo con riesgo de que te saquen una tarjeta roja.

De todos modos, siempre hay delanteros más hábiles y rápidos contra los que no te quedan otro remedio que oponer una arriesgadísima plancha si no quieres impedir que marquen.



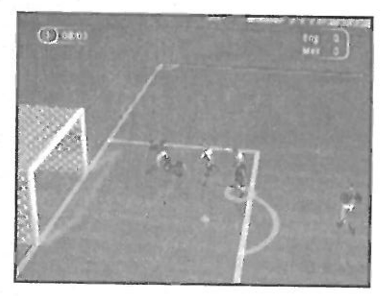
C-ABAJO: Las entradas a ras del suelo son la principal utilidad de C-abajo. El mejor modo de hacerlo es ponerte a la altura de tu oponente (o justo delante) porque, aun cuando el árbitro es más indulgente que el de ISS 64, difícilmente podrás escapar indemne si haces una entrada por detrás. Cuando domines la técnica, pocas veces volverás a un marcaje suave. Es mucho más efectivo abortar las jugadas del contrario de una forma expeditiva, aunque menos elegante.

Por otro lado, cuando ataques, C-abajo es muy útil para hacer pases a tiro corto por encima de un jugador contrario. Si lo que intentas es dividir la defensa, este tipo de acción no te interesa (aquí es preferible el pase raso), pero si lo que quieres es llevar adelante el balón, las bombas son perfectas. En cualquier caso, necesitarás a los centrocampistas para subir velozmente la pelota hacia el delantero.

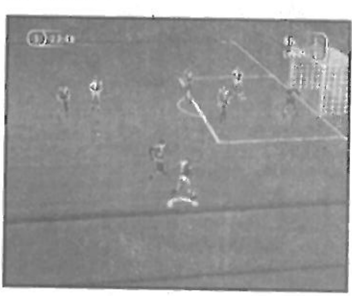




C-IZQUIERDA: En FIFA: Rumbo Al Mundial 98, el sprint no lo es mucho en realidad. Te da unos pocos segundos de velocidad extra —justo la suficiente para despistar un momento a tu marcador—, pero nunca te permitirá deshacerte del marcaje definitivamente. Además, tendrás que pulsar repetidamente el botón para sostener la velocidad. Mantenerlo apretado no te servirá para nada. Por lo tanto, y muy a nuestro pesar, no hay oportunidades para jugar por los laterales a gran velocidad. Más bien, los pequeños acelerones te darán mucho juego en el centro del campo, en concreto cuando intentes escapar de los atolladeros que se suelen organizar en esa zona del terreno de juego o para hacer pases rasos a los delanteros. Como en ISS 64, los mejores equipos y jugadores suelen tener velocidades puntas más elevadas.



C-ARRIBA: Hay un aspecto en el que FIFA: Rumbo al Mundial 98 es inferior a ISS 64: los pases rasos. En vez de dirigirse en flecha hacia la bota del receptor, el balón sólo toma la dirección aproximada. Esto significa que tienes que desplazar a los jugadores hacia el punto donde presumiblemente irá a parar el esférico. Además, tienes que cambiar los jugadores adecuadamente para ganar la posición.

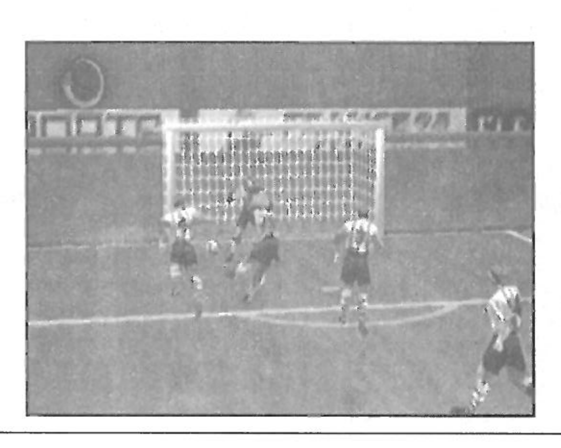


En el aspecto defensivo, C-arriba también tiene alguna aplicación más agresiva. Si le das al botón dos veces, podrás cargar contra el delantero o, en algunas ocasiones, apartarlo de en medio de un codazo. Es má efectivo, sin embargo, mantener apretado el botón, obteniendo así entradas rasas fortísimas. Por supuesto, la



violencia no es el modo más civilizado de enfrentarte a tus contrincantes, pero da excelentes resultados.

C-DERECHA: Este botón tiene muy pocas funciones defensivas, pero desde el punto de vista ofensivo es asombrosamente útil. Por ejemplo, si lo mantienes pulsado puedes evitar todo tipo de entradas de tu oponente. Si lo usas con el gatillo Z puedes hacer un pase de campo a campo. Por otro lado, si lo aprietas dos veces, te hace caer. Esto es muy provechoso cuando estás cerca de un adversario, especialmente si te acaban de robar la pelota. El problema es que en la repetición de la jugada se verá que eres un caradura.



Dirección del equipo



Donde FIFA: Rumbo al Mundial 98 gana por goleada a su predecesor es en las opciones de dirección del equipo. No sólo puedes ajustar las estrategias, las formaciones y las tácticas ofensivas de tu equipo. También puedes cambiar el aspecto de los jugadores. He aquí una pequeña muestra...

FORMACIÓN

Es un intento bastante convencional de acercarse a los entresijos del vestuario. La opción Formación incluye modalidades tan sólidas como la 5-3-2, la 4-4-2, la 4-3-3 o la 3-5-2. Puedes seleccionar estrategias más ofensivas o defensivas según los hombres que coloques en cada tercio del terreno de juego.



POSICIÓN/ ESTRATEGIA

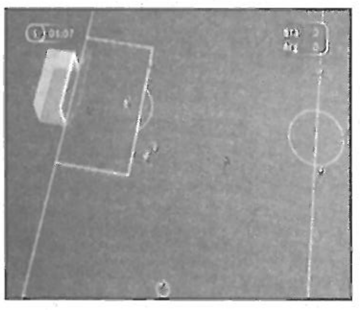
Cuando ya tienes decidido el esquema de juego, puedes determinar las posiciones de cada uno de tus jugadores. Te recomendamos que ajustes la opción Estrategia en conjunción con Posiciones: merece la pena definir en qué posición jugarán tu defensa, tu centrocampista y tu delantero, en lugar de desplazar anárquicamente a tus hombres. Recuerda, sin embargo,que sólo puedes moverlos dentro del tercio que les has asignado.



ALINEACIÓN



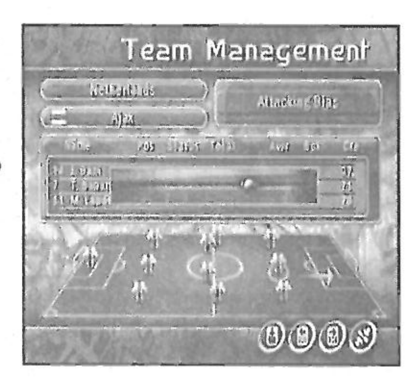
Esta opción es bastante fácil de manejar. Sobre todo porque cualquiera de los miembros de tu epuipo puede jugar en cualquier posición, sin tener en cuenta sus habilidades teóricas. Está claro que si pones a Pizzi de defensa estarás perjudicando a tu equipo, pero tú decides. De todos modos, puedes intercambiar defensas y centrocampistas sin resultados adversos.



LANZADORES DE FALTAS

Aunque, a priori, ningún jugador tiene habilidades «extra» a la hora de los lanzamientos de faltas, puedes escoger a los hombres que cumplirán este cometido a tu gusto. Tal vez es mejor asignar los saques de esquina a un jugador de medio campo, de modo que tu delantero estrella quede libre dentro del área. En todo caso, tanto los penaltis como las faltas pueden ser lanzados por cualquier tipo de jugador.

CONTRAATAQUE



Lo mejor es usarlo en el mediocampo y/o un libero. Así te asegurarás los mejores contraataques. Tus delanteros siempre estarán en el segundo o tercer tercio del campo, o sea que apenas intervendrán en este tipo de acciones. En cambio, un buen organizador en el centro de campo y unos buenos extremos son los protagonistas perfectos de un contraataque.

AGRESIVIDAD

Déjasela a los defensas y los centrocampistas. La configuración de la agresividad repercute en la intensidad de las entradas. Para hacer una entrada leve basta con calcular el momento exacto y confiar en la suerte. En cambio, si ensayas un barrido puedes acabar con una pierna cerca del marcador y la otra en el bolsillo de tu entrenador.

MARCAJE

Lo cierto es que sólo tiene sentido cuando te enfrentas a las selecciones más fuertes. Aun así, harás bien invirtiendo algo de tiempo investigando cómo marcar a los jugadores estrella más peligrosos.



Los Equipos

ZONA 1: CONFEDERACIÓN SUDAMERICANA DE FÚTBOL

Integrantes: El grupo sudamericano. Nueve equipos compiten por cuatro plazas. Brasil, como vencedor del Mundial 94, se clasifca automáticamente.

Fórmula: Simple. En casa y fuera. Hay un partido jugado en terreno neutral en el caso de que dos equipos empaten en la cuarta y quinta posición.

Dificultad: Es un grupo complicado. Hay por lo menos cinco o seis equipos que pueden optar a una de las cuatro plazas. De todos modos, sin Brasil —que de hecho puedes escoger—, Argentina es la más fuerte

con sus estrellas Batistuta y Caniggia. Otros equipos a tener en cuenta son Chile, Colombia, Uruguay y Paraguay. Junto a la UEFA, estamos ante el grupo más difícil.



ZONA 2: CONFEDERACIÓN DE FÚTBOL DE OCEANIA

Integrantes: Australia, Nueva Zelanda y ese montón de minúsculas islas paradisíacas del Pacífico Sur.

Fórmula: Diez equipos en total se enfrentan en un sistema de clasificación complicadísimo que incluye cinco rondas. Los más poderosos son Australia, Nueva Zelanda y Tahití. Los grupos de Melanesia y Polinesia intentan acercarse a su nivel. El ganador tiene que enfrentarse al equipo que acabe cuarto en la Confederación Asiática (ver siguiente cuadro). Eso explica que Australia tuviera que jugar contra Irán el año pasado. Sencillito como un reloj de sol.

Dificultad: ¿Papúa Nueva Guinea? ¿Vanuatu? ¿Tonga? ¿Las islas Cook? Son como los partidos de manolos en las explanadas de los merenderos.

ZONA 3: CONFEDERACIÓN DE FÚTBOL DE ASIA

Integrantes: Está claro. La Confederación de Fútbol de Asia.



Fórmula: Otro sistema por zonas del tipo «hagámoslo lo más complicado posible». Tiene tres rondas. La primera propone tres grupos de tres o cuatro equipos. El cabeza de cada grupo pasa a la siguiente ronda. La segunda ronda divide a estos diez equipos en dos grupos de cinco. Los dos ganadores de cada uno de estos grupos pasa a la Copa del Mundo. Los dos segundos clasificados se enfrentan entre sí por una tercera plaza. El que pierde se enfrenta al vencedor del grupo de Oceanía que te explicamos arriba.

Dificultad: El único fútbol más o menos de verdad que encontramos es el de Japón y Corea del Sur. En los últimos tiempos, Arabia Saudí está mejorando sensiblemente. De todos modos, es una especie de lotería; Irán y la India también se las apañan, mientras que equipos como Omán, Kazakhstán, Islas Maldivas o Siria brillarán el día en que lluevan morcillas. En resumen, un grupo de 36 equipos, 31 de los cuales no valen para nada.



ZONA 4: UEFA (UNION OF EUROPEAN FOOTBALL ASSOCIATION)

Integrantes: Nos suena a todos. A España le tocó con Yugoslavia, las

Islas Feroe, Eslovaquia, Malta y Chequia.



Fórmula: 50 equipos entran en el bombo. Catorce de ellos se clasifican tras una liguilla de nueve grupos con cinco o seis equipos en cada uno de ellos. El mejor del grupo se clasifica automáticamente (como España). Los ocho clasificados en segundo lugar luchan por cuatro puestos. Francia se clasifica automáticamente.

Dificultad: Sin ninguna duda, la zona más complicada. Casi todos los países europeos cuentan con selecciones capaces de jugar a un altísimo nivel. Incluso las que no están en la primera fila del fútbol continental son rivales temibles para cualquier equipo no europeo (excepto los sudamericanos). Las repúblicas exsoviéticas son un claro ejemplo.

ZONA 5: CONFEDERACIÓN DE AMÉRICA DEL NORTE, CENTRAL Y CARIBE

Integrantes: México es el tradicional líder de la zona. Ahora E.E.U.U y Jamaica intentan sacar la cabeza.

Fórmula: Demasiado complicado de explicar: necesitaríamos una guía especial. La CONCACAF prácticamente permite pasar a la segunda ronda a E.E.U.U, Canadá y México, en detrimento de países como Surinam, las Bahamas y Haití. Los coloca en la cabeza de los grupos de tercera ronda. Los ganadores son los que entran en la final.



Dificultad: México casi puede dar por sentada su plaza en el Mundial cada cuatro

años. Su único rival creíble en la zona es Estados Unidos. Sin embargo, los progresos de Jamaica pueden darle un poco de emoción al asunto. Algunos comparan la vitalidad de su fútbol con la de las potencias emergentes africanas. El tiempo dirá.



ZONA 6: CONFEDERACIÓN AFRICANA DE FÚTBOL

Integrantes: Los estados africanos. Pelé dijo un día que alguna selección africana ganaría un Mundial hacia el año 2000. La cuenta atrás acaba.

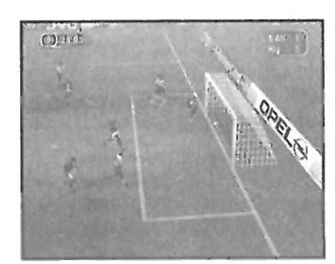
Fórmula: Camerún, Egipto, Marruecos y Nigeria pasan a la segunda ronda automáticamente. El resto batallan uno contra uno. Los ganadores se encuadran en cinco grupos a los que se incorporan las cuatro selecciones señaladas arriba.



Dificultad: Bastante mezclado. La CAF tiene buenos equipos, pero también algunos muy malos. Los más fuertes son Nigeria, Sudáfrica, Marruecos, Túnez, Egipto y Camerún (que últimamente no anda muy fino). Cualquiera de ellos puede hacer un papel digno en el Mundial de Francia.

Condiciones climatologicas

Calor: El césped está limpio y verde, y los pases se deslizan sin dificultad. Los balones largos pueden ir alto y lejos. Con unas condiciones climáticas como ésas, los jugadores se cansan más fácilmente; por lo tanto, usa el botón de sprint con moderación. El juego ideal es el de un toque y pase.



Seco: Son las condiciones perfectas para jugar al fútbol. El tiempo seco permite la mejor combinación de tácticas. Un juego basado en pases cortos funciona tan bien como el de pases largos. Por su parte, el juego lateral desarma a la defensa contraria, sobre todo porque puedes subir la pelota rebasando a los jugadores y hacer sprints sin cansarte demasiado.

Lluvia: Con la superficie del campo húmeda, los pases largos no tienen sentido, porque quedan fuera del alcance del receptor. Del mismo modo, los pases cortos tampoco funcionarán perfectamente, Es decir, que lo mejor estará hacer pases a tiro corto por encima del contrario.

Nieve: Unas condiciones muy difíciles para jugar. Es difícil calcular el momento exacto para efectuar entradas a ras de suelo, así que atento a los últimos intentos desesperados de frenar a los delanteros en el área de penalti. Aprovecha que el césped está especialmente resbaloso para hacer un juego basado en los pases.

Aguanieve: En todos los sentidos posibles, igual que con la nieve. La única diferencia es que la combinación de copos de nieve y lluvia dificulta todavía más el avance. De ahí que los pases largos sean la mejor opción y que convenga adelantar las líneas.





ENCUENTRO NOCTURNO: FÚTBOL SALA

Hay varios modos de asegurarse el éxito en las competiciones en pabellón cubierto:

1. Intenta usar los muros del pabellón tan a menudo como te sea posible. Puedes estar seguro de que siempre te devolverán el balón, y así, además, despistas al contrario.
2. Pulsa a menudo el botón de sprint. La cancha es tan pequeña que no es probable que tus jugadores se agoten demasiado pronto. Además, debido a las restricciones de espacio, les es más difícil a tus oponentes hacerte entradas.
3. Dispara a primer golpe de vista. Aunque las porterías son más pequeñas, es más fácil hacer gol que en los estadios habituales, incluso





ante los equipos más fuertes. Esto significa que para ellos también es más fácil meterte un gol, así que no bajes la guardia.

4. Las tácticas son muy imporantes en el fútbol sala, sobre todo en defensa. Intenta mantener reunidos a los defensas y coloca a tu delantero estrella bastante avanzado. De este modo, los defensas siempre pueden romper las líneas y darle soporte a tu hombre más adelantado, mientras que, si hay un contraataque, tu área estará bien protegida.

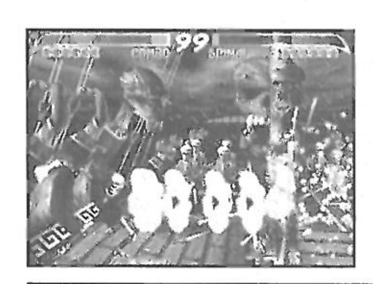
5. El ángulo de cámara que mejor le va al juego es la cámara aérea. Al principio parece absurdamente lejos de lo que pasa, pero pronto descubrirás las ventajas: te permite ver el campo entero y las posición de todos los jugadores. Con la cámara del balón, incluso con la cámara por defecto, la aparición repentina de los defensas es un problema de los más irritante.

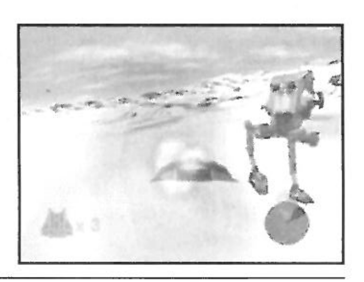



Gillette



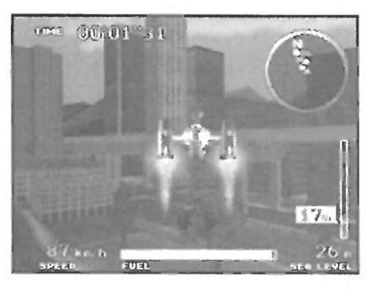



99



Pilotwings 64

Nunca un juego había permitido gozar de una libertad de vuelo como la de Pilotwings 64. Aquí tienes algunas técnicas y trucos para que lo disfrutes al máximo.



Estrellas Birdman

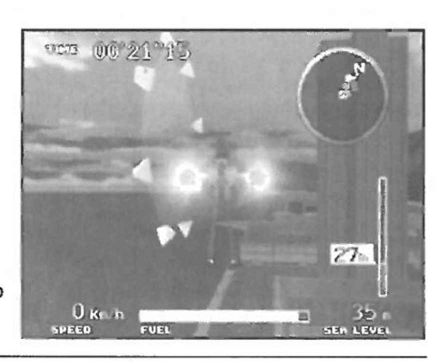
En los niveles «principales» puedes conseguir una transformación Birdman gratis, algo que está muy bien si todavía no tienes las medallas de plata que necesitas para obtener, por los procedimientos normales, este curioso transporte aéreo capaz de echar por tierra todas las leyes de la física. Podrás conseguirlo si vuelas hacia las estrellas Birdman secretas. ¿Y dónde están las estrellas secretas? Si no estuviéramos nosotros aquí... Ajústate la mochila-cohete y síguenos (con ese aparato te resultará más fácil). En cada nivel hay una:

HOLIDAY ISLAND

Debajo del arco de piedra que hay al lado del campo de golf.

CRESCENT ISLAND

En una cueva arenosa, al nivel del mar, en la cara escarpada del extremo exterior de la isla.



EVERFROST ISLAND

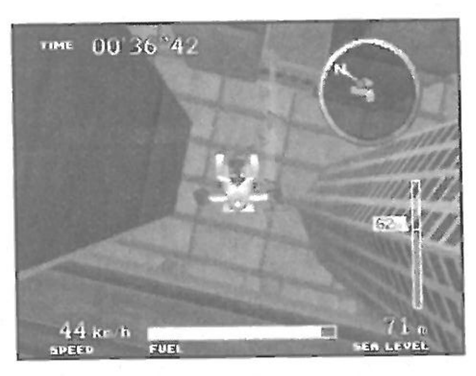
Sobre las cataratas heladas hay un túnel que conduce directamente a un pozo también helado con forma hexagonal. Mira hacia abajo y... déjate caer.

LITTLE STATES
Está justo en medio de Central Park, Nueva York.

TORNA EL DÍA EN NOCHE
Hazte con la mochila-cohete del nivel de dificultad para Principiantes y dirígete al lago con fuentes de Holiday Island. Desde aquí, ve río arriba hacia el castillo circundado por planeadores; el agua mana de una cueva que hay en la colina. Métete dentro de la cueva. Al final encontrarás una reja; escucharás un rumor extraño y... ¡sorpresa! Si vuelves al exterior verás que ahora es de noche.

REPOSTANDO
¿Te has quedado sin combustible? En Little States, entre la plataforma del transbordador y el Hoover Dam hay un paso elevado de la autopista. En ambos niveles hay estaciones de servicio: basta con que vueles cerca de ellas para que tu depósito de combustible vuelva a estar lleno.

MARIO SE VUELVE WARIO
Si en los niveles Cannonball te diriges hacia la cara de Mario, en Mount Rushmore, puedes hacer que su faz cambie por la de su archienemigo Wario mediante un tiro directo. También puedes hacerlo en el juego principal con una buena ración de misiles del Gyrocopter.



AGUJEROS NEGROS
En Little States hay dos agujeros negros que te teletransportan de forma inmediata de una ciudad a otra. El primero lo encontrarás si empiezas la misión A1 de Rocket Belt y vuelas hacia San Francisco (podrás reconocerla por el Golden Gate). Verás un edificio verde de oficinas en cuya planta baja hay un pasillo en forma de L. Si lo atraviesas aparecerás en Nueva York. El segundo está en Florida, cerca de la plataforma del transbordador. Hay un hangar con las puertas entreabiertas; entra y vuelve a salir. Verás que te encuentras en Washington DC.



THE END

Por desgracia, no hay más vehículos escondidos ni niveles secretos al final del juego. Si te consuela, dependiendo de tu actuación, puedes ver los créditos finales de Pilotwings 64 bajo diferentes condiciones lumínicas. No es mucho, pero...

Créditos a la luz del día: Completa el juego.

Créditos en la oscuridad: Consigue medallas de oro en todas los niveles (los normales y los extra).

Créditos en la noche: Consigue un 100 en todos los niveles (los normales y los extra).

Shadows of the Empire

Este juego es como una moneda: tiene dos caras. Cuenta con algunas partes realmente espectaculares, pero siempre deslucidas por algunos niveles de menor calidad, al estilo de Doom, y el sonadísimo fiasco que supuso la introducción de la incontrolable Speeder Bike. No obstante, es una licencia de Star Wars, y sólo por eso ya nos encanta.



PERSONAJES ALTERNATIVOS

Para que funcionen los trucos que expondremos a continuación, tendrás que seguir nuestras instrucciones al pie de la letra. Elige una partida nueva e introduce como nombre «Wampa Stompa». Debe haber un espacio antes de «Wampa» y dos entre «Wampa» y «Stompa». Ahora elige el nivel de dificultad medio y empieza la partida. Una vez que esté empezada, activa la pausa y selecciona el ajuste de controles tradicional.

AT-ST

Cuando aparezca el AT-ST en la segunda vuelta de la Batalla de Hoth, pulsa al mismo tiempo «izquierda» con el mando digital (D-pad) y C-derecha. Ahora pulsa muy rápido «arriba» con el mando digital y utiliza C-derecha para cambiar los enfoques de la cámara hasta que veas al AT-ST. Cuando lo hayas seleccionado, utiliza el D-pad para controlarlo y pulsa «arriba» en el D-pad para disparar a los Snowspeeders.



WAMPA



Durante el Nivel 2, Escape from Echo Base, pulsa «izquierda» en el D-pad y C-derecha a la vez. Ahora aprieta «arriba» en el D-pad y cambia las imágenes hasta que veas a Wampa. La forma de controlarlo es igual que la del AT-ST, excepto que ahora para atacar deberás pulsar «abajo» con el mando digital.

STORM TROOPER

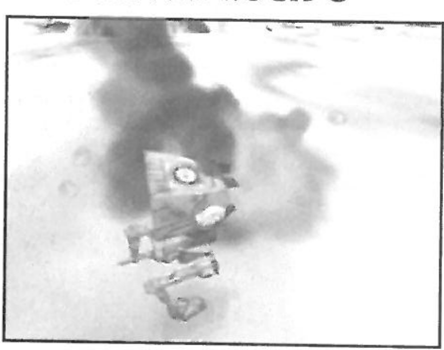
También durante el Nivel 2, pulsa «derecha» en el D-pad y C-derecha al mismo tiempo. Ahora pulsa «arriba» en el D-pad y desplázate por las imágenes hasta dar con el Storm Trooper. El D-pad sirve para controlarlo y, para atacar, debes pulsar «abajo»

Si muere el personaje con el que estás jugando, repite el truco para tomar posesión de otro. Por desgracia, los Wampas y los Storm Troopers son incapaces de subir escaleras o activar interruptores. Qué inútiles.

SUPERARMAS

Este truco sólo funciona en el nivel de dificultad Jedi. Introduce como nombre «Jedi», precedido de un espacio, y empieza la partida como siempre. Ahora dispondrás de armas más poderosas.

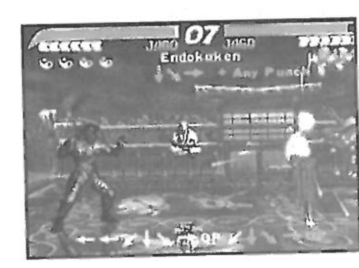
ESCUCHA MI RUGIDO



Introduce como nombre «R Testers ROCK», con un espacio antes, otro entre «R» y «Testers» y otro entre «Testers» y «ROCK». Ahora, cuando entres en los menús del juego oirás los rugidos de los Wampas. Sí, eso es todo.

Killer Instinct Gold

Esta versión para 64 bits de la clásica saga de juegos de lucha en 2-D no está nada mal, pero la verdad: lo que a todos nos gustaría sería tener un Tekken 64. ¿O no?

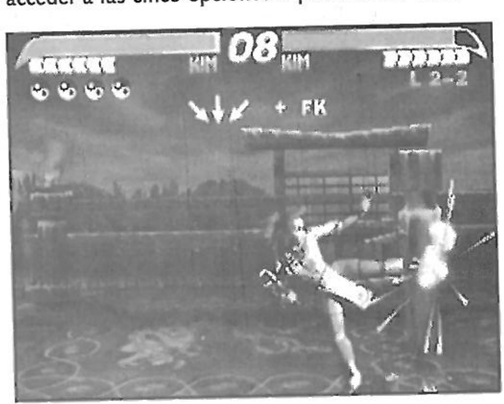


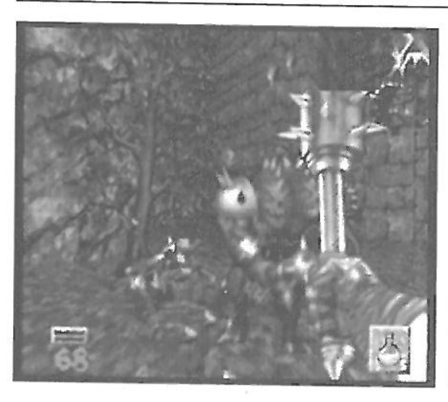
JUEGA CON GARGOS

Para jugar como Gargos, el malo de KI Gold, conecta el juego, espera hasta que aparezca cualquiera de las biopantallas de personajes y pulsa la siguiente combinación de botones: Z, A, R, Z, A, B. Si lo has hecho bien oirás la risa de Gargos. Ahora pulsa Start.

ACTIVA TODAS LAS OPCIONES

Este truco te permite acceder a las cinco opciones especiales sin tener que ganar primero todos los niveles de entrenamiento. Conecta el juego, espera hasta que aparezca cualquiera de las biopantallas de personajes y ejecuta la siguiente combinación de botones: Z, B, A, L, A, Z. Pulsa Start cuando oigas la palabra «Perfect».





Hexen

Bueno, no es el juego más espectacular de todos los tiempos, pero es una fiel conversión del título para PC. No está mal como alternativa al súper manido Doom y, además, estos trucos le añaden la salsa que le falta.

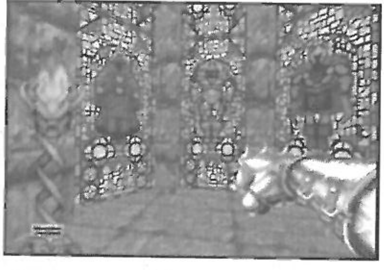
CONSIGUE TODOS LOS ÍTEMS DE LOS ENIGMAS

En cualquier momento del juego pulsa C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-abajo, C-abajo.

ATRAVIESA LAS PAREDES

En cualquier momento del juego pulsa veinte veces C-arriba y luego C-abajo.

MENÚ DE TRUCOS

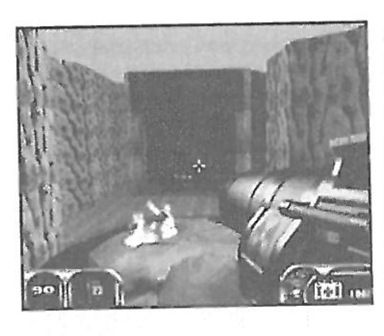


Activa la pausa con Start. Pulsa C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha. Debería aparecer «Cheat»
al final del menú de pausa. Introduce esta opción y podrás activar los códigos siguientes:
Modo Dios: C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
Selección de Nivel: C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-derecha, C-abajo, C-arriba.
Mata A Todos Los Enemigos De La Pantalla: C-abajo, C-arriba, C-izquierda, C-izquierda.
Salud Al Máximo: C-izquierda, C-arriba, C-abajo, C-abajo.

Duke Nukem 64



Técnicamente, es muy inferior al fabuloso Turok y al casi perfecto GoldenEye 007, pero aun así, Duke Nukem se lo monta muy bien gracias a un fantástico diseño de los niveles, a una gran libertad de movimiento y a un modo para varios jugadores tan rápido como divertido. Lástima que el protagonista no sea más que un tío cachas machista sin educación... ¿Lástima?



MENÚ DE CÓDIGOS

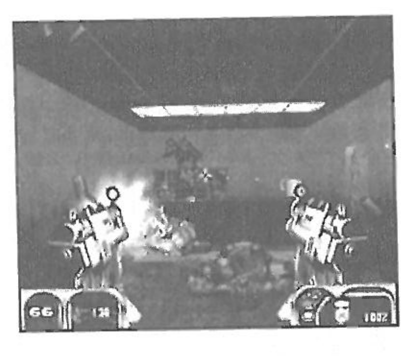
En la pantalla del título, pulsa con el mando digital (D-pad) y el resto de los botones la siguiente combinación: izquierda, izquierda, L, L, derecha, derecha, izquierda, izquierda. Este código te permite acceder al menú en que se encuentran todos los demás códigos, pero debes utilizar siempre el D-pad, no el stick analógico.

TODOS LOS ÍTEMS

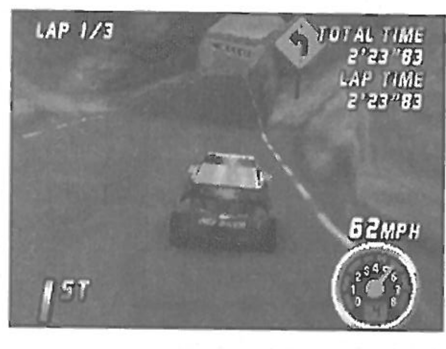
En la pantalla del título introduce el código que te hemos dicho y, ya en el menú de códigos, pulsa R, C-derecha, derecha, L, C-izquierda, izquierda, C-derecha, derecha.

INVENCIBILIDAD

En el menú de códigos, pulsa siete veces el botón R y luego una vez L.



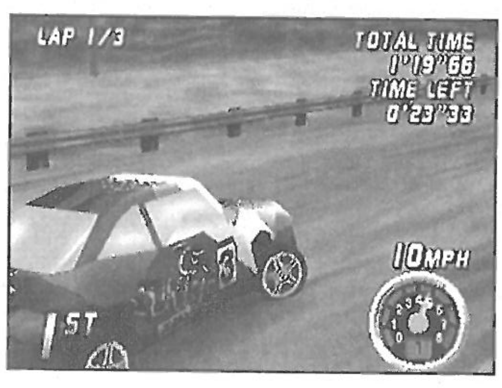
Top Gear Rally



Al principio pensamos que Top Gear Rally era un título demasiado fácil, pero a medida que el juego avanza la cosa se complica y la velocidad aumenta... Si alguna vez hemos dicho algo negativo de este cartucho, lo retiramos. Aquí tienes algunos consejos, circuito por circuito, que te pueden servir de gran ayuda:

COSTA

Mejor coche (sólo para la primera temporada): Type ES.
Atajos: 1) Cerca de la salida: después de la primera curva, toma el camino de la derecha. 2) Después del primer túnel hay una curva de horquilla. En la verja hay un agujero que te permite atajar por la playa. 3) A continuación del segundo atajo, sortea las dos curvas siguientes. Ve mirando la valla de la izquierda hasta que veas un tramo despejado: entra y podrás atajar una distancia considerable campo a través.



JUNGLA

Mejor coche (sólo para la primera temporada): Type ES.
Atajos: 1) Cerca de la salida, después de la primera curva, mira a la derecha hasta que veas una abertura. Es la entrada de un

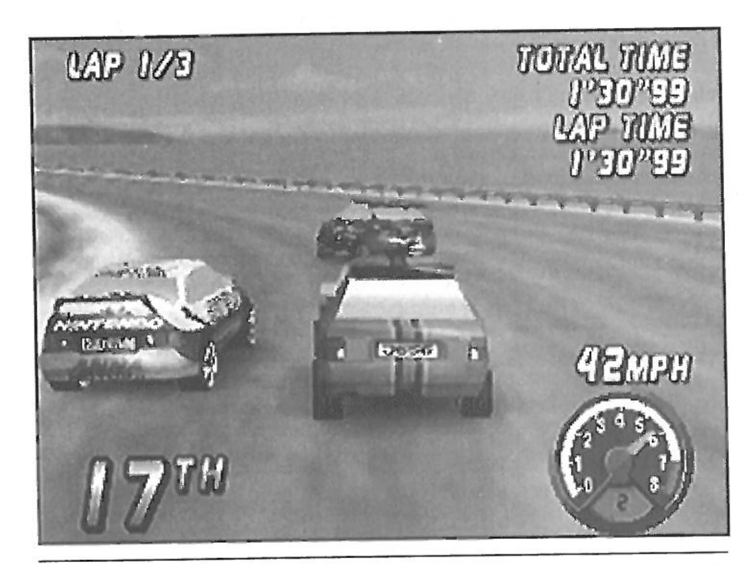
atajo que cruza una cueva. 2) Sube por la colina de la curva pronunciada hasta llegar a una serie de giros. Cuando vires en la segunda curva, atento a la rampa que hay en la pared. Sal de la calzada en este punto para tomar un pequeño atajo. 3) Cuando corras por la selva con nieve, utiliza el cauce helado del río para atajar.

DESIERTO

Mejor coche (sólo para la segunda temporada): Type CE.
Atajos: 1) Después de pasar la ciudad y llegar a lo más alto de una pequeña colina en la que hay un cartel publicitario con un globo, fíjate en las marcas de neumático que te conducen fuera de la calzada. Síguelas hasta pasar la casa y dar con el atajo. 2) Cerca del final del circuito, después del paso entre rocas, puedes elegir entre dos caminos: el más rápido es el de abajo.

MONTAÑA

Mejor coche (sólo para la tercera temporada): Type M3.
Atajos: 1) Después de llegar al lago deberás pasar una serie de curvas. 2) Cuando las hayas superado, un poco más adelante presta atención a la señal amarilla que hay entre dos carreteras. Si quieres tomar el atajo, decídete por el camino de la derecha.





GoldenEye 007

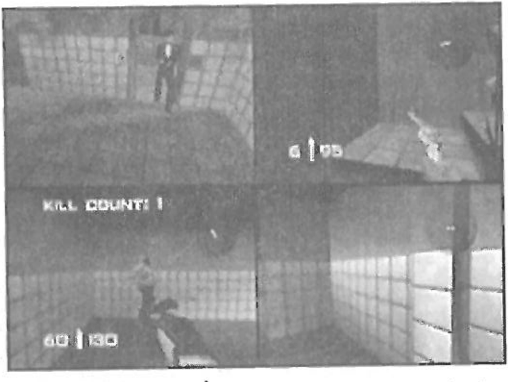
Además de nuestro superpóster del mes pasado, llevamos meses ofreciendo a nuestros incondicionales lectores pequeños trucos para extraer todo el jugo a GoldenEye 007. Por si alguien se ha perdido algo, ahí van unos consejos.

FALLOS TÉCNICOS

Puedes hacer explosionar minas de control remoto sin utilizar el detonador. Lo único que tienes que hacer es lanzar las minas y, en lugar de perder tiempo pulsando A hasta que aparezca el reloj, apretar A y B a la vez. También puedes hacer flotantes las minas: coloca una en un panel de vidrio o en una ventana y detónala. Ahora, aunque el cristal haya saltado en pedazos, la mina permanecerá en el aire. Puedes volver a detonarla.
Destruye un ordenador y luego lanza una mina a lo que quede de él, más o menos al centro. En lugar de caer al suelo, la mina se volverá negra y flotará en el aire.

TRUCOS PARA PARTIDAS MULTIJUGADOR

Las características del jugador que elijas para una partida deathmatch deben servir para ayudarte. Lo primero de todo es la altura. Por ejemplo,



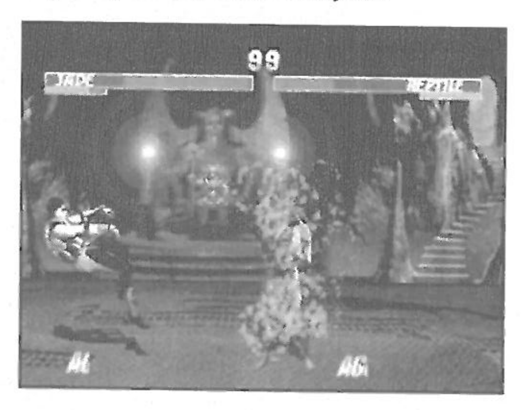
Oddjob es pequeño y rechoncho, por lo que es un objetivo difícil de apuntar. Sin embargo, también es más lento que el resto de personajes por culpa de la escasa longitud de sus piernas. Por otro lado, Jaws es mucho más rápido gracias a su notable estatura, pero eso mismo le provoca más de un problema a la hora de cruzar algunas puertas. El color también puede ayudar: por ejemplo, un científico es una buena opción en el nivel del búnker, ya que las paredes son blancas, pero cantaría como una almeja sobre el fondo marrón del templo.

También vale la pena recordar que puedes robar las armas de un rival cuando muere, ya que en un arranque de generosidad, las esparce por el suelo momentos antes de expirar. La mala noticia es que, si el que muere eres tú, también brindarás tu arsenal a tus desagradecidos amiguetes. ¡Ah!, y recuerda que, si encuentras munición, su arma correspondiente no puede andar lejos.



Mortal Kombat Trilogy

Hemos de admitirlo: es un juego bastante malo... ¡Pero se ha vendido como churros! Dado que en Magazine 64 estamos para socorrer a todos los usuarios de N64 (incluidos los que tienen mal gusto), ahí van unos consejillos.



HUMO HUMANO

En la pantalla de selección de personaje, selecciona a Robot Smoke y mantén pulsados a la vez los siguientes controles: atrás, puñetazo alto, patada alta, bloqueo y carrera. No los sueltes hasta que empiece el combate.

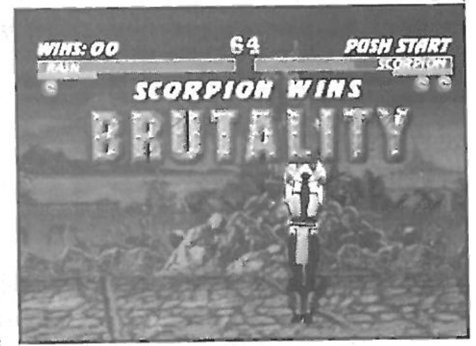
CUATRO NUEVAS ECALAS DE RESISTENCIA

En la pantalla de selección de personajes, destaca a Kano y pulsa al mismo tiempo Abajo y Start. Si lo has hecho bien, oirás una explosión.

NUEVOS MENÚS DE OPCIONES

Este código añade dos nuevos apartados al menú de opciones. Las dos opciones nuevas aparecerán como un signo de interrogación Azul y otro Rojo. A continuación te explicamos qué son. Para conseguir las opciones extra, en la pantalla de Modo Attract, pulsa con rapidez esta secuencia: bloqueo, patada alta, patada baja, carrera, puñetazo bajo,

puñetazo alto, puñetazo alto, puñetazo bajo, puñetazo bajo. Si lo has introducido bien, oirás algo parecido a «yujuu».



Opciones Secretas Menú 1
«Más Kombat»
Selector de nivel: activado o desactivado.
Proyecciones: activadas o desactivadas.
Carreras ilimitadas: activadas o desactivadas.
Combate Sangriento: activado o desactivado.
Humo: activado o desactivado.
Khameleon: activado o desactivado.

Opciones Secretas Menú 2
«Trucos Kombat»
Juego libre: activado o desactivado.
Tiempo de muerte: activado o desactivado.
Torneos de un solo asalto: activados o desactivados.



War Gods

Otro juego de lucha del montón que cuenta con un buen puñado de trucos. Si tienes la mala suerte de habértelo comprado, lo menos que podemos hacer es echarte un cable para que te lo pases cuanto antes. Después ya podrás guardarlo en una caja fuerte y olvidar la combinación de apertura.

MENÚ DE TRUCOS

Incluye opciones para desactivar el crono, jugadores lisiados y la posibilidad de «matar con facilidad». En la pantalla del título (antes de que aparezca el menú principal), pulsa con rapidez: derecha, derecha, derecha, B, B, A, A. Si lo haces como es debido, el comentarista dirá «Too Easy».

JUEGA CON GROX

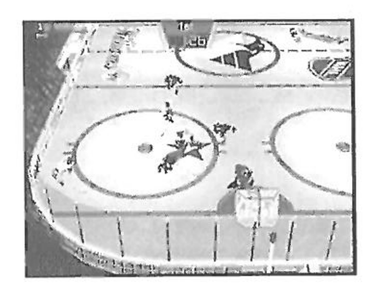
Para jugar con Grox, uno de los malos más gordos, en la pantalla de selección de personaje pulsa: abajo, derecha, izquierda, izquierda, arriba, abajo, derecha, arriba, izquierda, izquierda. El comentarista volverá a decir «Too Easy» si lo has hecho bien. Ahora selecciona cualquier personaje y empezarás la partida con Grox (sólo durante el primer round).

«FATALITIES» FÁCILES

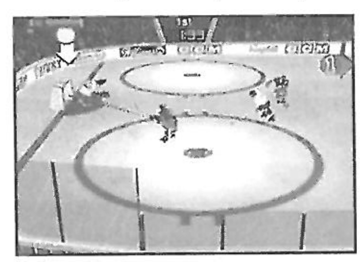
Cuando tengas la opción de «easy fatality» activada en el menú de trucos, pulsa: A, B, C-arriba y C-derecha al mismo tiempo para cargar al máximo tu golpe definitivo. Los rivales tienen que estar a la distancia correcta para que este truco funcione.



Wayne Gretzky's 3D Hockey



Rápido, brillante y súper violento; este estupendo título ha demostrado que los deportes que más gustan a los americanos también pueden triunfar por aquí..., aunque poco después NHL Breakaway '98 le quitó el puesto.



SUPERCAÑEROS

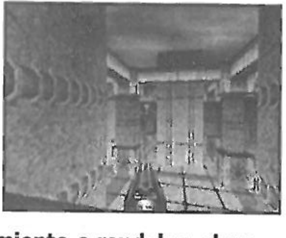
Para tener acceso al superequipo secreto, ve a la pantalla de opciones y, con el botón L pulsado, ejecuta la siguiente combinación: C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda y C-izquierda. Ahora ve al menú de selección de equipo y, si buscas bien, verás que hay una nueva División Noreste que incluye los equipos Gretzky, Equipo USA, Equipo Canadá y Williams Entertainment. Por desgracia, no puedes jugar toda una temporada con ninguno de ellos, pero puedes comerciar con los jugadores e incluirlos en los equipos de siempre.

CAMBIOS CLASIFICATORIOS



Empieza la partida. Ve al menú de opciones. Mantén pulsado L y pulsa abajo, abajo, arriba, arriba, abajo, abajo, derecha, derecha y abajo. Después ve a la opción de Récords y entra en las Estadísticas de Equipo. Pulsa diez veces el botón C-arriba y aparecerá una opción secreta para modificar los equipos. Ahora podrás cambiar sus características a tu antojo.

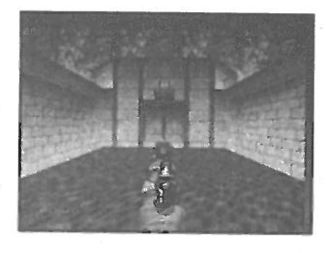
Doom 64



Éste es el mejor Doom que ha existido jamás en cualquier sistema, pero, al igual que Duke Nukem 64, ha tenido la mala suerte de coincidir en el tiempo con los superiores Turok y GoldenEye. Sigue siendo un gran juego que proporciona entretenimiento a raudales, claro, pero...

MENÚ DE CARACTERISTICAS: ?TJL BDFW BFGV JVVB

Puedes acceder a este truco especial en la pantalla de Opciones cuando consigas todas las llaves en el nivel 32, Hectic. Una vez que las tengas, podrás elegir entre las opciones siguientes:



Salto de nivel
Pulsa «derecha» para resaltar un nivel entre el 1 y el 27 y cualquier C para seleccionarlo. Éste es el único modo de acceder a los niveles 25, 26 y 27.

Invulnerable
Pulsa A o B para activarlo o desactivarlo (no funciona en el nivel 32).

Salud al máximo
Pulsa A o B para conseguir una salud al 100% (no funciona en el nivel 32).

Armas
Pulsa A o B para conseguir todas las armas y munición. Puedes activarlo cada vez que necesites más munición.

Mapa de todo
Pulsa A o B para activarlo o desactivarlo. Te muestra todas las zonas, incluso muchos de los tramos secretos de todo el nivel.



FIFA:
Rumbo al Mundial '98

Wave Race 64





Corónate rey cual Edipo tras machacar a tu viejo en FIFA: RM 98 y Wave Race 64. Con nuestras fantásticas guías tu ruindad no conocerá límites.

Léenos. Estamos hasta los topes de trucos y consejos para arrasar en tus juegos predilectos.



MC Ediciones
Gratis con el número 6 de Magazine 64. Prohibida su venta por separado.